



XBOX 360®

KONAMI

METAL GEAR RISING
R E V E N G E A N C E



WAARSCHUWING Lees de instructies van de Xbox 360®-console, de handleiding van de Kinect®-sensor en de handleidingen van overige accessoires voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je deze game gaat spelen. www.xbox.com/support.

Belangrijke gezondheidswaarschuwing: lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben of dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuiprekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabij objecten het gevolg kunnen zijn. **Bij het ontdekken van een van deze symptomen, moet de game onmiddelijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd.** Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slapelig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.

BEDANKT

Bedankt voor het kopen van "Metal Gear Rising: Revengeance." Je zult meer plezier aan het spel beleven als je deze handleiding doorleest voordat je begint met spelen. Gebruik het spel alleen volgens de instructies. Als deze handleiding wordt beschadigd of kwijtgaat, kunnen wij deze niet vervangen. Bewaar hem daarom op een veilige plaats, zodat je hem in de toekomst weer kunt raadplegen.

Afhankelijk van je tv kunnen de beelden die je op het scherm ziet en de invoer van je besturing tijdens het spelen niet helemaal synchron lopen. Als dit gebeurt, neem dan contact op met de fabrikant van de tv of de winkel waar je deze hebt gekocht om te kijken of de tv geschikt is voor het spelen van videospellen.

Let op Konami Digital Entertainment streeft constant naar kwaliteitsverbetering om haar klanten producten te bieden die veilig en leuk zijn. Daarom kunnen er kleine verschillen tussen producten bestaan, afhankelijk van wanneer deze zijn gekocht.



Powered by Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved.



Dit spel ondersteunt Dolby® Digital 5.1 interactive encoding. om het opwindende surround-geluid te kunnen ervaren, sluit je je Xbox 360 video-game en spelsysteem aan op een geluidssysteem met een HDMI cable. In de geluidsopties onder instellingen van je Xbox 360 console, kies je Dolby Digital 5.1 als het type output.



1. This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.
2. This software uses specially-designed fonts created under license from FONTWORKS Inc. FONTWORKS and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.
3. Cooperation provided by FONTWORKS Inc.

INHOUD

BEGINNEN	04	CODEC	12
Titelmenu / Verhaalmodus / Pauzemenu		Aanpassen / VR-missies	
SPELSCHERM	06	TIPS EN TRUCS	15
Uitbreidingsmodus			
BESTURING (TYPE A)	08	KLANTENSERVICE	19
Zwaardmodus / Ninjavlucht / Afweren / Combinaties / Vastzetten / Wapens en voorwerpen			

BEGINNEN

Als je de speldisc van "Metal Gear Rising: Revengeance" voor het eerst in je Xbox 360 videogame and entertainment systeem doet, wordt een deel van de spelgegevens op de harde schijf geïnstalleerd. Let op dat je de speldisc nog wel nodig hebt om het spel te kunnen spelen.

TITELMENU

Als je in het titelscherm op de START-toets drukt, verschijnt er een scherm voor het kiezen van een opslagbestand. Kies een leeg bestand om een nieuw spel te beginnen, of kies een eerder opgeslagen bestand om verder te spelen. Het titelmenu verschijnt wanneer je een bestand hebt gekozen.

- CONTINUE [doorspelen]** Om verder te spelen in een opgeslagen spel.
- STORY [verhaal]** Speel de verhaalmodus
- VR MISSIONS [VR-missies]** Speel een VR-missie
- COLLECTION [verzameling]** Bekijk verzamelde voorwerpen
- OPTIONS [opties]** Controleer/wijzig instellingen
- DOWNLOAD** Download extra content

Sommige categorieën kunnen niet beschikbaar zijn totdat je aan bepaalde eisen hebt voldaan.



OPSLAAN (HET SPEL ONDERBREKEN)

Sla je voortgang in het spel op. Om verder te spelen, kies je **CONTINUE** (verder spelen) in het titelmenu.

AUTOMATISCH OPSLAAN

Dit spel wordt automatisch opgeslagen. Het opslagpictogram verschijnt wanneer je bepaalde controlepunten binnen het spel bereikt.

Als je het opslagpictogram niet ziet als je het spel verlaat, druk je op de Xbox Guide-knop.



Opslagpictogram

OPSLAAN WANNEER JE WILT

Je kunt het spel ook opslaan door contact te maken met Courtney in de codec. Het spel wordt hervat vanaf het meest recente controlepunt, ongeacht waar je was toen je het opsliep.

GAME OVER (SPEL GEËINDIGD)

Het spel eindigt als Raiden overlijdt.

VERHAALMODUS

It is the hoofdverhaal waarin je de held van het spel, Raiden, bestuurt terwijl je tegen vijanden vecht en verder komt in het verhaal.

- CHAPTER [hoofdstuk]** Kies een hoofdstuk (fase) dat je wilt spelen
- NEW GAME [nieuw spel]** Start de verhaalmodus vanaf het begin
- CUSTOMIZE (aanpassen)** Raiden aanpassen.
- CUSTOMIZE (aanpassen)** en **CHAPTER** [hoofdstuk] verschijnen wanneer er opslaggegevens zijn.

MOEILIJKHEIDSGRADEN EN INSTRUCTIES

MOEILIJKHEIDSGRADEN

Je kunt een moeilijkheidsgraad kiezen wanneer je met een spel begint vanuit **NEW GAME** [nieuw spel] of **CHAPTER** [hoofdstuk].

EASY [gemakkelijk]	NORMAL [normaal]	HARD [moeilijk]	VERY HARD [heel moeilijk]	REVENGEANCE [extrem moeilijk]
------------------------------	----------------------------	---------------------------	-------------------------------------	---

VERY HARD [heel moeilijk] en **REVENGEANCE** [extrem moeilijk] speel je vrij als je aan bepaalde voorwaarden hebt voldaan. Als je **EASY** [gemakkelijk] hebt gekozen, kun je gebruik maken van assistentie die automatisch de richting bepaalt waarin je afweert.

INSTRUCTIES

Als je **NEW GAME** [nieuw spel] kiest, kun beginnen met de instructies. Je kunt de instructies ook afspeLEN vanuit het titelmenu en **VR MISSION** [VR-missie] in de codec.

PAUZEMENU

Je kunt het spel pauzeren en de besturing en instellingen controleren/veranderen.

- RESUME [hervatten]** Het spel hervatten
- HELP** Geef de besturingen en de combolijst weer
- OPTIONS [opties]** Controleer/wijzig instellingen
- TITLE [titel]** Terug naar het titelscherm
- RESTART** Terug naar het meest recente controlepunt

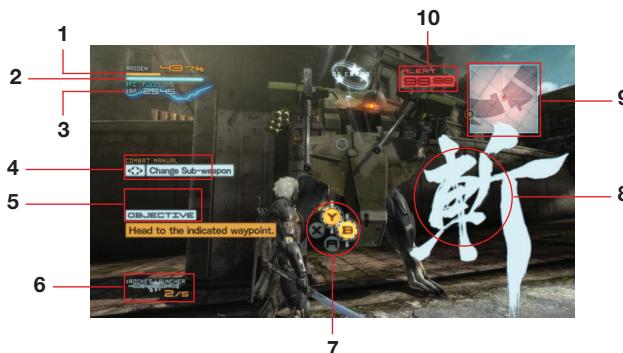


PAUZEMENU GEDURENDE VIDEO'S

Tijdens video's ziet het pauzemenu er als volgt uit:

- CONTINUE (verder afspeLEN)** Om de video te herstarten
- SKIP (overslaan)** Slia de video over

Gebruik de **RB**-toets om de ondertitels aan/uit te schakelen.



1 LIFE [leven] – De lichamelijke toestand van Raiden

Leven neemt af telkens wanneer Raiden wordt beschadigd door een aanval. Raiden gaat dood als LIFE [leven] 0% bereikt.

Leven kan worden hersteld door Zandatsu of door het oppakken van nanoreparatie-eenheden en speciale voorwerpen.

2 FC [FUEL CELLS] [brandstofcellen] – Raidens energie

Wordt gebruikt in de zwaardmodus. Deze laden weer op door elektrolyten te absorberen als je een vijand hebt getroffen. Ze kunnen ook opladen met behulp van nanoreparatie-eenheden en speciale voorwerpen.

3 BP [BATTLE POINTS] [gevechtspunten]

Dit zijn punten die worden behaald op basis van gegevens uit het gevecht.

Gebruik de gevechtspunten die je verdient om Raiden aan te passen.

4 COMBAT MANUAL [gevechtshandleiding]

Hier verschijnen op bepaalde momenten besturingshints.

Er worden verschillende gegevens geanalyseerd en getoond in je blikveld, zoals bestemmingen, de locaties van vijanden en voorwerpen en objecten die vernietigd kunnen worden. Deze werkt ook in het donker. Deze wordt uitgeschakeld tijdens aanvallen en als je wordt aangevallen en ook tijdens ninjavlucht.



5 OBJECTIVE [doel] – Je huidige doel

Dit is het huidige doel dat je moet bereiken om verder te komen in het verhaal. Dit verschijnt hier op bepaalde momenten.

6 SUBWEAPON [subwapen]

Dit is het subwapen dat je nu bij je hebt.

7 BUTTON HINTS [toetshints]

Deze verschijnen als een specifieke besturing wordt aanbevolen.

8 ACTION HINTS [actiehints]

Deze verschijnen als een specifieke besturing wordt aanbevolen.

HAKKEN Zwaardmodus

NEMEN Zandatsu

RENNEN Ninjavlucht

9 SOLITON RADAR

Deze radar toont de positie van vijanden (■) en bestemmingen (○).

10 ENEMY ALERT STATE [alarmeringsstatus vijand]

Deze geeft de alarmeringsstatus van vijanden in het gebied aan.

OVER RAIDEN IN DE INLEIDING

Tijdens de inleiding van de verhaalmodus is een aantal functies beperkt. Maar naarmate het verhaal zich ontvouwt en het lichaam van Raiden opnieuw wordt opgebouwd, kan hij uiteindelijk alle beschikbare functies gebruiken.

- UITBREIDINGSMODUS IS NIET BESCHIKBAAR
- ER IS GEEN METER VOOR BRANDSTOFCELLEN (FC)
- ALS DE ZWAARDMODUS WORDT GEBRUIKT ZAL DE TIJD NIET LANGZAMER GAAN EN JE KUNT NIET OP VIJANDEN INHAKKEN
- ZANDATSU IS NIET BESCHIKBAAR
- DE CODEC IS NIET BESCHIKBAAR

AFWEREN

Als een vijand je aanvalt, duw je de linker stick in de richting van de vijand terwijl je op de **X** drukt om de slag af te weren met je zwaard.

LINKER STICK + X-KNOP



AFWEREN MET TEGENAANVAL

LINKER STICK + X-KNOP

Als je dit op het juiste moment van de aanval van je vijand doet, voer je automatisch een tegenaanval uit. Vijanden die worden getroffen door een tegenaanval kunnen niets meer doen, wat leidt tot een kans voor zwaardmodus. Je kunt een vijand ook onbekwaam maken door een bepaalde schade hoeveelheid toe te brengen met achtervolgende slagen.



Cyborg



Drone

KANSAANVAL

Y-KNOP + B-KNOP

Als je brandstofcellen (FC) maximaal vermogen hebben en er een onbekwame vijand in de buurt is, druk je op de **Y**-knop + **B**-knop om een krachtige aanval uit te voeren waarbij zwaardmodus op vijanden in kan hakken die een pantser hebben dat zo'n aanval normaalgesproken voorkomt.



COMBINATIES

X-KNOP + Y-KNOP

Gebruik verschillende knopcombinaties voor verschillende combinatieaanvallen.

Hier zijn wat voorbeelden:

RECHTER ACHTERWAARDSE TRAP . . . **YY**

TORNADO-KLAP **YX**

DRIEDUBBELE TRAP OMHOOG **YYYX**

KLAP HALF IN DE LUCHT **X** (terwijl je springt)

Je kunt andere combinaties bekijken door **COMBO LIST** [lijst met combinaties] te kiezen in het pauzemenu.

VASTZETTEN

RB -KNOP

Met vastzetten kun je op een specifiek doel richten en de camera hierop richten.

Als er meer dan één vijand is, gebruik je de rechter stok om je doel te veranderen.

Vastzetstatus



WAPENS EN VOORWERPEN

NAVIGATIEPAD (CIRCLE) IN HET KEUZEVENSTER

Gebruik toets **(CIRCLE)** om een categorie te kiezen en **(CIRCLE)** om wapens/voorwerpen te kiezen. Druk op de toets **B** om het gekozen wapen/voorwerp te gebruiken.



- 3 **MAIN** [belangrijkste]
- 1 **SUB**
- 2 **RECOVERY** [herstel]
- 4 **CUSTOM** [uniek]

1 MAIN [belangrijkste]
Dit is het wapen dat wordt gebruikt voor normale aanvallen en in de zwaardmodus.

2 RECOVERY [herstel]

Herstel leven of brandstofcellen (FC). Druk op de **C**-knop om dit onmiddellijk te gebruiken.

Als je een zelf herstellend nanovest kiest, gebeurt herstel automatisch wanneer je leven op nul komt te staan.

3 SUB
Als je een subwapen hebt gekozen, kun je dit in het spel gebruiken door op **L1** te drukken. Bij subwapens waarmee je kunt vuren of werpen, druk je op **L1** om ze in gereedheid te brengen en dan op **R1** om te vuren/gooien.

4 CUSTOM [uniek]
Als dit is ingeschakeld, verandert de sterke aanval (**Y**-knop) op basis van het wapen in je bezit en veranderen de beschikbare combinaties.

WAPENS EN VOORWERPEN VERKRIJGEN

Wapens en voorwerpen kun je op de onderstaande manieren verkrijgen:

- GEVALLEN WAPENS EN VOORWERPEN OPPAKKEN
- VOORWERPDOZOEN OPENSNIJDEN
- VERKRIJG ZE VIA AANPASSING



Voorwerpdoos (normaal)



Voorwerpdoos (slot moet worden opengesneden)

Verzamel informatie door met bondgenoten te praten via de codec.



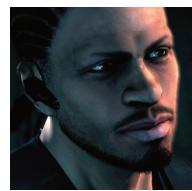
BORIS

- Huidig doel
- Gevechtshints



COURTNEY

- Het spel opslaan
- Basisfeiten over de spelreeks



KEVIN

- Informatie over doellocatie
- Internationale zaken



DOKTOR

- Cyborgs
- Drones

Er worden extra codecmedewerkers toegevoegd naarmate het spel vordert.

OVER BENODIGDE CODECOPROEPEN

Bondgenoten roepen je af en toe op via de codec. Raidens acties kunnen deels worden beperkt afhankelijk van de huidige locatie en dialooginhoud.



Acties zijn beperkt

DIALOG OVERSLAAN (SNEL VOORUIT)

Als er een  boven het hoofd van de codecmedewerker staat, kun je de dialoog overslaan door op die toets te drukken. Als je de  ingedrukt houdt, kun je snel vooruit spoelen.

Als er rechtsonder op het scherm **"LOADING" [laden]** staat, kun je de dialoog niet overslaan omdat het spel op dat moment gegevens laadt.



Als je **CUSTOMIZE [aanpassen]** kiest in het codecscherm (BP) gebruiken om de uitrusting van Raiden en andere voorwerpen aan te passen. Je kunt ook aanpassen nadat je een hoofdstuk hebt uitgespeeld.

BODY [lichaam]	Cyborglichaam
MAIN WEAPON [hoofdwapen]	Basiswapen
UNIQUE WEAPON [uniek wapen]	Speciaal wapen
WIG [pruik]	Kunsthaar voor cyborghoofden
LIFE [leven]	Leven upgraden
FUEL CELLS [brandstofcellen]	Brandstofcellen (FC) upgraden
SKILL [vaardigheid]	Combinaties toevoegen

De onderdelen die beschikbaar zijn bij **CUSTOMIZE [aanpassen]** nemen toe naarmate je tijdens het spel aan bepaalde voorwaarden voldoet.

Als je tijdens het spel uitrusting hebt aangepast, keer je terug naar het punt waar het spel voor het laatst automatisch is opgeslagen.

OVER GEVECHTPUNTEN (BP)

Als Raiden vecht, verzamelt hij gevechtsgegevens die nodig zijn voor cyborgonderzoek. Deze gegevens worden omgezet in gevechtspunten. Er zijn een aantal manieren om gevechtspunten doeltreffend te verhogen:

• GEDEELTELIJKE DOORKLIEVING

Hak een van de ledematen van een cyborg af. De linkerarm van een cyborg bevat ook gevechtsgegevens, dus als je deze eraf hakt, kun je nog meer gevechtspunten verdienen.

• NIET DODELIJK

Schakel een cyborg uit zonder hem te doden.

• GIJZELAARS

Red burgers die gevaar lopen.

• SLUIPEN

Neutraliseer vijanden in een bepaald gebied zonder te worden gezien.



VR-MISSIE

•-KNOP → VR MISSION [VR-missie]
BACK

Als je **VR MISSION** [VR-missie] in het titelmenu of het codecscherm kiest, kun je VR-missies spelen waarin je Raiden bestuurt in een virtual reality (VR) omgeving. De bovenste rij van het selectiescherm voor VR-missies is een instructie die je beslist door moet spelen.

001.....	Instructies voor verplaatsen en ninjavlucht
002.....	Instructies voor normale aanval en afweren
003.....	Instructies voor zwaardmodus, ninjadoodslag en uitbreidingsmodus
004.....	Instructies over subwapen

Nummer **003** en hoger worden toegevoegd naarmate het spel vordert.

Als je op een VR-missie gaat, keer je terug naar het punt waar het spel voor het laatst automatisch is opgeslagen.



Scherm voor het kiezen van VR-missies



VR-MISSIES VRIJSPELEN

Als je gegevens over de kracht van de vijand verkrijgt van een gegevensterminal speel je nieuwe VR-missies vrij. Om gegevens te verkrijgen, druk je op de **B** vlak bij een gegevensterminal.



Gegevensterminal

TIPS EN TRUCS

JE BESTEMMING BEPALEN

In de uitbreidingsmodus zie je objecten die kunnen worden doorklied en de richting van je bestemming. Je bestemming is in sommige situaties niet zichtbaar, zoals tijdens gevechten en wanneer je iets zoekt, maar je kunt wel een bepaalde hint krijgen.

RAIDEN WORDT ONBEKWAAM GEMAAKT

Raiden kan onbekwaam worden als hij een aantal aanvallen achter elkaar moet verduren. Als dit gebeurt, beweeg je snel met de linker joystick om te herstellen.



Onbekwame status (Raiden)

KAN GEEN VIJANDIGE AANVALLEN ONTWIJKEN

De meeste aanvallen van dichtbij kunnen worden voorkomen door af te weren.

LEVEN IS HELEMAAL LEEG

Neem vijandige nanoreparatie-eenheden via Zandatsu of herstel door degene te gebruiken die op de grond zijn gevallen.

JE KUNT GEEN VIJANDEN DOORKLIJVEN IN DE ZWAARDMODUS

Aan bepaalde bepantserde vijanden moet je een bepaalde hoeveelheid schade aanrichten om ze in de Zwaardmodus te kunnen doorklijen. Je kunt alleen op vijanden in hakken als je genoeg vermogen in je brandstofcellen (FC) hebt.

Je brandstofcellen herstellen zich wanneer vijanden worden getroffen door je aanvallen. In de inleiding van de verhaalmodus zijn er geen brandstofcellen en kun je geen vijanden neersteken.

VIJANDEN WORDEN STEEDS STERKER NAARMATE HET SPEL VORDERT

Maak Raiden sterker door hem aan te passen op basis van je spelvoortgang.

Als je niet verder kunt spelen in het moeilijkheidsniveau **EASY** (makkelijk) kies je **CHAPTER** (hoofdstuk) om het level opnieuw te spelen. Dit schakelt automatisch **EASY ASSIST** (makkelijke ondersteuning) aan dat automatisch de richting kiest waarin je afweert.

TE VERZAMELEN VOORWERPEN

• LINKERARM

Sommige cyborgs hebben linkerarmen waarin, naast gevechtsgegevens, bijzondere gegevens zijn opgenomen. Je kunt krachtige voorwerpen maken als je hun linkerarmen eraf hakt en de gegevens daarin verzamelt.

• GEGEVENSOPLAG

Je kunt wapenontwerpen en andere gegevens krijgen tijdens het spel. Deze gegevens kun je bekijken door **COLLECTION** [verzameling] te kiezen in het titelmenu.

• MANNEN IN DOZEN

Er zijn cyborgs die niet willen vechten en zich daarom verstoppert in kartonnen dozen.

KLANTENSERVICE

games.konami-europe.com/support

HEB JE HULP NODIG MET EEN KONAMI TITEL? BEL ONZE HULPLIJN:

NL: 0900-2040404* | **B: 0902-88078****

*80 cent per minute

**75 cent per minute